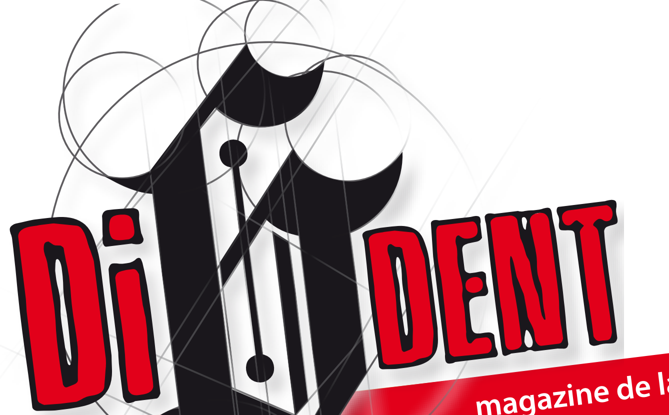




septembre 2010

magazine de la culture rôliste et plus si affinités

thema

le JDR enfant maudit de la presse ?

impossible de maintenir une p

forum

FIN.

la concurrence d'internet

blogs

sera notre dernier numéro...

ver en librairie ?

s'arrête !

LE MATCH : **Metal Adventures vs. Dark Heresy** / À FROID : **Yggdrasill** / Y'A PAS QUE LE JDR DANS LA VIE : **Willy Favre** / SCÉNARII : **dK2, Hellywood, Brain Soda** / AIDE DE JEU : **Joueurs, électrisez la tablée !** ...



joueurs
électrisez la tablée !

Ils sont légion, les articles génériques proposant au MJ d'améliorer son style. En revanche, les conseils s'adressant au joueur sont bien rares (cf. bibliographie en fin d'article). Aurait-on affaire à un « complexe du joueur » ? Le MJ prépare sa partie à l'avance, se documente, peaufine ses intrigues, et abat encore un boulot d'enfer pendant la soirée. Et le joueur ? La réussite d'une partie dépend-elle uniquement du MJ et du scénario ?

Nous pensons que le rôle du joueur est grandement sous-estimé. La qualité de son jeu et l'interprétation de son PJ peut améliorer la réussite d'une partie, son divertissement et celui de toute la tablée.
À l'instar du MJ, il peut fournir des efforts pour rehausser sa qualité de jeu, et ceux-ci peuvent s'avérer payants. Le besoin des joueurs en conseils de jeu existe, à défaut d'être formulé.
Nous ne proposons pas ici de bonne ou de mauvaise manière de jouer. Nous présenterons des techniques génériques susceptibles de convenir à une majorité de tablées. Vous pouvez aussi construire vos propres techniques en opposition à ces propositions. Tout reste également à négocier avec le MJ. Plus qu'un arbitre, c'est un partenaire de jeu à qui vous ferez bien de soumettre vos innovations avant de le mettre en pratique. Vous serez contre-productifs si vous ne saisissez pas les attentes du MJ et si vous ne négociez pas avec lui.
Joueurs... À votre tour de briller !

au commencement :
la création de personnage

Les attentes du MJ

À savoir : s'il veut un contexte chevaleresque, ou cynique, ou épique etc. certains jeux induisent fortement le type de personnages qu'on trouve dedans, d'autres moins car ils sont plus génériques, ou considèrent que ce ne sont pas forcément les demi-dieux/shadowrunners/vampires secrets qui sont le centre de l'action. Donc, quand des indications claires ne sont pas données, les demander.

Si le meneur veut de l'intrigue, ça ne rend pas un personnage bourrin inutile, mais si tout le monde joue des bourrins, l'intrigue peut aller se rhabiller.

Une fois les intentions clairement mises en évidence, si on en a la possibilité, ne pas hésiter à en parler de façon souple avec les autres joueurs : je me verrais plutôt jouer le diplomate du groupe, ou le frappeur, ou le fureteur, ou le pontifiant érudit… on ne parle pas de classes de personnage, ni même d'archétypes en termes de règles – tout ça

par Thomas Munier & Aldo Pappacoda

vient après dans la création elle-même. On parle juste de s'assurer que chaque perso pourra avoir sa spécificité, sa place et son intérêt dans le groupe et le contexte, avant même de se torturer à savoir exactement ce qu'il veut et pourquoi.

Ce que votre perso a dans le ventre

Avant de répartir les points de création, la rédaction de l'historique, ou la liste des équipements, demandez-vous : QUI est votre personnage ? Où va-t-il ? Par quels moyens ? Bref, trouvez le «truc» qui anime votre perso, guidera son interprétation, le rendra cohérent, crédible et cool.
Si les questionnaires semblent utiles, ils sont trop kaléidoscopiques. Il faut justement rassembler toutes ces facettes pour avoir une idée globale du perso.

Choix de la thématique

Dans l'absolu une phrase simple convient mieux. C'est la thématique de votre perso.

Exemples : *« le désir de vengeance guide mon bras » ; « Je suis maudit et en quête de rédemption » ; «Je me sous-estime donc je manipule les gens pour être aimé » ; « La raison d'état transcende tout », « Je combats toute autorité injuste »*

C'est de la dramaturgie de comptoir. Mais c'est bien suffisant dans le cadre d'un jeu de rôle.
Cette thématique vous permet d'endosser un «skin émotionnel» qui :

- expliquera les leçons que le perso a tiré de son passé
- déterminera sa façon de penser, de parler (développez des catch phrases !), de voir les autres, d'agir, d'évoluer.

Elle peut rester secrète. Mais elle donnera une solidité à votre interprétation, et permettra à la table de mesurer ce qu'on peut attendre du perso. Elle va s'affiner au bout d'une séance ou deux. Ensuite, gardez le cap. Une thématique forte peut être imaginée dès la création, mais évitez de trahir le style du jeu. L'historique, les stats, le questionnaire, les mécaniques de profilage psychologique vous guident vers cette thématique. Dès qu'elle est déterminée, vous allez devoir la mettre à l'épreuve du feu en l'interprétant. Si elle vous convient, si elle justifie chacune de vos actions, gardez-là.

Choix des problématiques

Cette thématique n'induit pas une ligne de conduite figée. Elle va donner naissance à des problématiques. Si la thématique est *« la raison d'état transcende tout »*, on peut en déduire les problématiques suivantes : *« Dois-je obéir à des ordres idiots ? », « Et si le chef de l'état lui-même agit contre l'état ? », « Et si mes amis ont agi contre la raison d'état ? »*. Autant de dilemmes moraux passionnants à résoudre. On peut même envisager que le personnage s'en trouve changé à jamais.

La thématique forme un squelette idéal pour votre personnage. À vous de rajouter de la chair autour.

Choix des intrigues personnelles

Développer une intrigue personnelle peut être dangereux. Car elle risque d'interférer avec l'intrigue principale, ou de générer de la frustration si elle n'est jamais mise en scène. Demandez au MJ s'il désire une intrigue personnelle. Prendra-t-il plaisir à la faire jouer ? Aura-il le temps de s'en occuper ? Ne risque-t-on pas d'occulter les personnages qui n'en ont pas ?

Autant les intrigues personnelles peuvent être un formidable levier pour une campagne, autant elles peuvent s'avérer un investissement ruineux. Une bonne intrigue personnelle est épurée, élégante. Même alambiquée, on doit pouvoir la résumer et la lier étroitement à la thématique.

Si la thématique est « *la vengeance guide mon bras et me dicte un idéal de pureté* », l'intrigue personnelle pourra être : « *Je pourchasse ceux qui m'ont trahi pour leur faire payer au centuple* ».
Vous obtenez une ligne de conduite très simple, applicable à toutes les situations, et qui pourra faire l'objet d'interprétation au quotidien, d'intrigues, de remise en question, et de paroxysmes : « *J'applique la loi du talion* ».

Laissez de la place à votre MJ pour manœuvrer. Ne définissez pas qui sont vos ennemis un par un, juste pourquoi d'après votre personnage, ils sont ses ennemis. Laissez au meneur le soin de les noircir encore, de les rendre plus sympathiques, de faire en sorte qu'ils ne soient pas forcément les méchants de l'histoire, etc. Efforcez vous de jeter quelques bases, mais de vous ménager un maximum de plaisir, de renversements, de choix cornéliens, voire de découvertes inattendues. C'est quand même plus inté-



ressant que d'avoir sa liste d'ennemis toute faite et dans chaque patelin de vérifier qu'il n'y en a pas un à trucider. Plus on est précis, moins une intrigue personnelle a de chances d'être utilisable à long terme sans torpiller l'implication des autres joueurs. Laissez au meneur de jeu la possibilité de les intégrer justement dans une trame plus souple, ou même de mélanger et recomposer les trames de plusieurs joueurs pour en faire une méta-trame récurrente.

Centrifugez votre perso, et récupérez le sédiment : vous saurez qui il est, et comment le jouer, et ce sera d'enfer. Ce ne sera plus un amas de caracs ou de background, mais un être vivant et doué de conscience.

Quitte à créer un background à tiroirs, autant ne pas les fermer à clé

Le MJ apprécie les personnages fouillés, cool ! Profitez-en pour mitonner un historique aux petits oignons. Mais encore ?

Less is more

Les histoires simples font les meilleurs soupes (l'élue de mon cœur a disparu, j'ai usurpé l'identité d'un autre, etc.). Et pourquoi pas, imaginez un passé commun des PJs en accord avec les autres joueurs, ou un but commun, créez de la synergie dès le départ. Et si on joue PvP ? La discorde peut aussi se planifier à l'avance...

On crée des PNJ !

C'est bien d'imaginer des PNJ pour son historique. C'est mieux s'ils sont bien intégrés à l'univers de campagne. À **COPS**, les PNJ de votre historique devraient être liés à l'univers des séries policières (autre flic, avocat, call-girl, petit dealer, victime d'un serial-killer...). Le système de jeu prévoit des contacts ? Encore mieux ! Intégrez-les à votre historique.
Mais évitez de dire « *il m'est loyal jusqu'à la mort* », ou « *elle fera tout pour moi* », soyez plus générique : vous avez une relation purement commerciale, vous avez souvent travaillé ensemble, vous pensez que le PNJ et vous êtes des amis de longue date, etc. mais là encore, laissez au MJ la place de changer certaines choses, parce que la perspective de votre PJ n'est pas la vérité, juste ce que lui croit être la vérité.

L'avenir prime sur le passé

L'historique sert à mesurer le chemin parcouru, à justifier ce qu'est le perso aujourd'hui et les décisions qu'il prendra demain. Il est là pour nourrir une interprétation, en cohérence avec les facultés du personnage. Il faut que le personnage puisse se remettre en cause, et changer d'attitude en fonction des évènements de la campagne.

La feuille de perso est une lettre d'amour au MJ. Les autres joueurs, ils sentent le fuel ?

Les autres joueurs seront frustrés s'ils n'apprennent jamais rien sur votre historique. Prévoyez des révélations fracassantes. Expliquez vos motivations un minimum (si besoin en méta-jeu). Et si on joue PvP ? Soyez sympa, lâchez des indices. Ou au contraire, jouez parfaitement votre façade de partenaire d'une loyauté sans faille.



être dans le *ton*

Les techniques génériques de création de personnage ne suffisent pas. Il faut aussi veiller à rester dans les canons de l'univers de jeu pratiqué.

À quoi joue-t-on exactement ?

Quels sont l'ambiance du jeu (héroïque, pulp, gritty...), le rôle des PJs (victimes dans **Sombre**, héros dans **l'Appel de Cthulhu**), les archétypes disponibles ? Amenez le MJ à développer. Que fait un PJ canonique de l'univers de jeu ? Quelles sont les références morales ? Les rapports des PJ à l'autorité ? Leur rôle social ? Si vous connaissez déjà bien le jeu pratiqué, dites-vous que le MJ en a sa propre vision personnelle. Il n'est jamais inutile de savoir comment il voit les bases du groupe de PJs idéal pour sa campagne. Demandez à lire les chapitres sur le milieu d'origine de votre personnage, sa caste, ou sa profession. Faites vos propres recherches, et rendez votre personnage crédible et cohérent avec l'univers de jeu.

Roulez des mécaniques

Prêtez attention aux mécanismes originaux du jeu. Préférez des atouts/handicaps typiques de l'univers, tâchez de les jouer à fond. S'il y a des points d'héroïsme, n'en soyez pas avare, même s'ils sont à double tranchant ! Cela participe de l'identité du jeu. Surtout, n'ayez pas peur du système.

Faites couleur locale

Fini de jouer toujours le même perso ! Choisissez des archétypes du jeu. Dans Les Royaumes d'Acier, c'est triste si personne n'interprète un automate à vapeur. Participez à l'ambiance du jeu, vous enrichirez le décor. Si vous êtes d'humeur badine, vous pouvez jouer un anti-archétype : un clown à **Chill**, un kobold multiclassé à **D&D**... Le décalage peut s'avérer pittoresque ! Mais veillez à ce que ça ne casse pas l'ambiance.

travailler son *immersion*

Rien ne sert d'avoir un personnage construit de façon élégante et de le jouer selon les canons du jeu si au final, vous n'êtes pas immergé dans l'univers. Vous pouvez bonifier l'expérience de jeu en travaillant sur votre propre immersion, et celle des autres joueurs. Cela implique, même sans s'interdire des digressions, de respecter les autres joueurs, et de respecter le jeu. Des choses simples comme ne pas choisir le paroxysme de la séance pour montrer la dernière vidéo à la mode sur le net. Et des choses plus raffinées également.

Si vous voulez que la partie soit plus qu'une sympathique soirée entre amis, mais aussi une gratifiante expérience de jeu, il va falloir un effort de concentration. C'est décidé, on s'implique dans son personnage, et dans l'univers de jeu !

Restez « aware »

Écoutez bien les descriptions du MJ, visualisez l'ensemble. Si le MJ est laconique (« *Voici la planète alpha. C'est une grosse boule de billard* »), faites-le développer. C'est aussi valable quand les autres décrivent leurs persos ou leurs actions.

Faites des activités typiques du jeu

Une cérémonie du thé à L5R, un jeu vidéo holographique à Star Wars ou un cours de savate dans Maléfices : à défaut d'être rentable, ça enrichit l'ambiance du jeu. Chinez au marché local, visitez les temples, parlez à vos voisins, etc. Faites du tourisme rôlistique. Cela reste une occasion de se faire des contacts ou de chaparder une bourse !

Prenez des notes

Et oui ! Astreignez-vous au moins à noter les descriptions des autres PJ, PNJ majeurs, croquis, plans... Cela enrichit votre visualisation de l'univers. La relecture en est souvent très gratifiante.





Faites partie du décor

Agrémentez la description de votre perso : changez de vêtements, sortez des objets personnels, évoquez tel voyage, commandez tel cocktail. Utilisez votre *«espace de narration»*. Si l'occasion se présente, faites visiter votre QG/appart/antre. Ou trouvez des endroits exotiques pour les rendez-vous. Un hammam, une salle d'entraînement, ou un astéroïde isolé peuvent remplacer la sempiternelle taverne.

Interprétez votre personnage. Il a du caractère, montrez-le, faites l'acteur ! Modulez le ton de votre voix, pensez accents, tics de langages, expressions corporelles... Sans trop en faire. On ne concourt pas pour le Molière, un jeu trop outré lassera tout le monde. Vous êtes perdu ? Jouez à une soirée enquête : un entraînement parfait.

Assistez le MJ

Postez-lui les wiki, les articles ou les banques d'images qui vont bien... Votre MJ n'est pas un scénographe émérite ? Et si vous y vous colliez ? Rien ne vous interdit de fournir du matériel, des inspirations, de designer des éléments proches de votre personnage. Vous pouvez même gérer la sonorisation des parties.

Si ces détails sont importants dans un univers «exotique» (med-fan, SF, historique...), ils ne sont pas à négliger en contemporain. Résultat : toute la tablée est plus immergée. Ne soyez pas étonné d'y trouver du plaisir...

jouer *collectif*

Ainsi, le travail d'immersion peut être collectif : le jeu de rôle est un sport d'équipe. En mettant un peu son égo de PJ entre parenthèses et en développant un jeu vraiment collectif, on optimise l'ambiance, et on en récolte les fruits. Un pari gagnant-gagnant.

L'Agence tous risques

Tout commence à la création de perso : soyez complémentaire du reste du groupe : développez des compétences, un milieu d'origine, des contacts... que les autres n'ont pas. Votre perso doit avoir une raison valable d'intégrer l'équipe, et d'y rester. Des alignements proches, un concept commun, le même boss. En vous concertant avec le groupe dès la création, mettez en place une réelle synergie.

Savoir s'effacer

Un exercice d'humilité et de fair-play : ne pas monopoliser la parole, ne pas résoudre l'enquête tout seul, laisser agir les autres. Si vous jouez le guerrier du groupe, ne forcez pas le groupe à résoudre tous les conflits par le combat. Le PJ social a peut-être les moyens de les résoudre par la diplomatie ou le subterfuge. Mettez-là un peu en

veilleuse pour laisser les autres se mettre en lumière. Privilégiez les interactions PJ-PJ plutôt que PJ-PNJ, mutualisez les contacts, les ressources.

Mais si on joue PvP ?

Alors, plus de coopération qui tienne ! Mais restez courtois ! Si les PJ sont censés se détester, ça ne vous autorise pas à monopoliser la parole et les chips, gruger aux dés, ou vous montrer infect hors-jeu ! De surcroît, sachez faire des alliances, même temporaires ou félonnes, et assurez-vous que les autres persos sont aussi mis en valeur.

Tout est question de respect. Vous verrez que l'ambiance de jeu n'en sera que plus conviviale. Et si on laisse la plante verte du groupe prendre un peu la parole, on peut lui découvrir des ressources insoupçonnées.

harder, faster, stronger : *donner du rythme*

Maintenant que vous agissez moins à l'instinct, vous pouvez mieux gérer vos actes au regard de ceux des autres, y compris du MJ. Ainsi, la gestion du rythme pendant la partie. C'est à ce niveau que les joueurs ont le plus d'influence. Le rythme de jeu au cours d'une partie est forcément différent si on joue pulp ou ambiance, décontracté ou cérébral... Mais nous avons tous vu des parties s'enliser dans les longueurs et les digressions. Comment y remédier ?

Quand le blabla s'éternise

Faire un plan, c'est bien. Y passer des plombes, c'est mal. Optimisez la communication. Pour faire avancer le schmilblick, synthétisez ce que les autres ont proposé. En planifiant, cantonnez-vous à votre rôle. À **Shadowrun**, si vous jouez un hacker, n'allez pas dire au street sam ce qu'il doit faire, Même si c'est utile de lui montrer les erreurs cruciales qu'il a oubliées, ne jouez pas son rôle à sa place. Et si le groupe tarde vraiment trop à prendre une décision ? Soyez fous : foncez dans le tas ! La tablée vous en sera au final reconnaissante. Au pire, les catastrophes font de bons souvenirs...

Quand les apartés avec le MJ bouffent tout

Si vous êtes impliqué dans l'aparté : allez à l'essentiel. Pas de roleplay, utilisez le style indirect. Proposez une suite d'actions, faites-là valider d'un bloc. Fractionnez votre aparté en plusieurs étapes si vous avez moultes choses à fomenter.
Si vous restez à la table : faites du roleplay avec les autres, sinon ils se tourneront vers la dernière application de leur smartphone. Si leurs PJ « ne sont pas là », lancez un débriefing meta-jeu : *« Combien nous reste-t-il de points de vie, de ressources ? À votre avis, qui tire les ficelles ? »*.



Quand le temps dédié au système est trop lourd

Soyez autonome dans la gestion de vos stats. Imprimez les aides de jeu qui vont bien. Tenez le tableau d'initiative. Dédiez votre temps libre à peaufiner vos tactiques. Et si c'est toujours trop long ? N'accusez pas les autres de faire s'éterniser le combat. Cogitez pour que «le jeu dans le jeu» reste fun en improvisant des actions de haute volée !

ce soir, je prends *le pouvoir*

À ce niveau, votre perso est super stylé, vous le jouez à merveille, vous êtes un élément moteur de la tablée. On s'arrache déjà votre personne. Mais que faire si les scénarii restent tous moisis ?
On tente la narration coopérative ? Pas besoin de règles pour ça ! C'est décidé, ce soir vous sortez de votre zone de confort, vous soumettez des idées audacieuses au MJ. À lui de voir s'il rattrape la balle au bond !

Sortez des sentiers battus

Votre MJ a une idée précise de l'objectif à atteindre par les personnages, et des moyens employés. Surprenez-le ! Avec des modus operandi originaux, des solutions simples à des problèmes complexes, des solutions complexes à des problèmes simples. Changez la donne ! Évitez le combat en négociant, prenez en otage des alliés du méchant, épargnez le boss de fin de niveau au lieu de l'achever, reculez pour mieux sauter, remettez en cause la légitimité de l'objectif, posez-vous des questions éthiques, jouez le gentil naïf dans un scénar PvP, jetez-vous dans la gueule du loup, foncez dans le tas ou au contraire contournez les obstacles... Tant que c'est validé, tentez des choses un peu folles ! Mais ne faites cela que si vous avez la certitude que la partie est déjà enlisée depuis un moment. Si vous lancez vos propres idées à chaque séance, vous n'aidez pas le jeu, ni l'ambiance. Vous cassez les pieds au MJ et probablement à plusieurs joueurs.

Vous aussi, vous pouvez créer

Le MJ n'a pas le monopole en matière de création de PNJ, de lieux, de situations. Il n'a pas créé votre tonton qui forge des boucliers en formes de runes. Et alors ? Cela vous empêche-t-il de supposer qu'il existe ? Il connait sans doute des rumeurs au sujet de cette affaire de vol de métal ! Proposez l'existence de ce PNJ au MJ, à lui de valider. Si cela sert l'histoire, il vous l'accordera. Si vous y pensez durant le jeu, restez dans le flou, pour que le MJ puisse aller dans le sens du courant en douceur. Si vous voulez proposer quelque chose de plus précis, faites le entre deux parties, mais respectez le fait que c'est au MJ de trancher.
D'autres exemples : *« Je pense que les mafieux se réunissent dans une back room de cette boîte SM dont on m'a tant parlé »* ; *« Je vais flâner sur le marché. Dès qu'une bagarre éclate, je vais aider l'une des deux parties et m'en faire un nouveau contact »*.

Faites de l'ingérence

Les MJ amateurs d'impro récupèrent les idées des PJ. Profitez-en, réfléchissez à voix haute ! Suggérez vos idées sur ce que trament les zélotes de la Secte du Masque à Plumes, aidez le MJ sans trop vous gâcher la surprise !



On peut délaisser cette approche fourbasse en amendant le scénario avec l'accord du MJ. Dites-lui que votre perso est tombé amoureux de la grande méchante ! Ou alors, si c'était la grande méchante qui était amoureuse de lui ? Mais là encore, évitez de tout chambouler d'un coup sans laisser au MJ d'autre option que de faire des raccords visibles à dix kilomètres, qui ne convaincront personne. Pensez à doser votre créativité dans le respect des autres joueurs, et du MJ, afin que cela stimule aussi la leur. Si vous avez absolument besoin de gérer l'histoire, si les idées se bousculent dans votre tête et que les autres autour de la table semblent les apprécier, alors ne faites pas comme certains joueurs qui la ramènent tout le temps avec leurs idées géniales et veulent néanmoins rester des « consommateurs » d'aventures… sautez le pas et devenez MJ.

L'intrigue parait trop déconnectée des motivations de votre perso ? Amendez votre background pour créer un lien plus solide. Faites des suggestions aux MJ : *« Dis voir, cet enfant disparu, il ne serait pas de ma famille par hasard ? »*.

Le MJ verra vite son intérêt à incorporer vos suggestions. La tâche du maître de jeu est vaste : plus les autres joueurs l'assisteront, plus les parties seront riches.

conclusion

C'est une gageure que de vouloir définir ce qu'est le bon et le mauvais jeu. Nous tenions cependant à présenter ces quelques techniques ancestrales, qui peuvent s'avérer utiles. Si elles ne vous conviennent pas, demandez-vous alors ce qui pour vous représente le bon jeu, le plus adapté à votre tablée. Dans tous les cas, en tant que joueur, un surcroît d'implication aura forcément un impact positif sur la partie, n'en doutez pas.

Plante verte, gros bill, émo-player, bouffeur d'écran, fourbasse ou loser magnifique... Jouez comme vous voulez. Mais jouez-le bien !

bibliographie / webographie

Olivier CAÏRA; ***« Jeu de rôle : les forges de la fiction »***, CNRS Editions, 2007 • voir *« Chapitre X : Au carrefour des exigences ludiques »*, (typologie des joueurs et du MJ)

Fabien DENEUVILLE, alias Footbrige, ***« Le Blog des MJs »*** / Article : ***« Techniques de création de background (1/2) : côté PJ »***
http://www.labibledumeneurdejeu.com/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=3&Itemid=4

Jérôme LARRÉ, alias Brand, Blog ***« Tartofrez »***, section «Théorie ». Articles : ***« Quelques détails sur les arcs de personnages »*** ; ***« Rendre les personnages attachants »*** :
http://www.tengajdr.com/wordpress/

Sean McTIERNAN, ***« La Déclaration des Droits du Rôliste »***, Article originellement publié sur Knights Of the Dinner Table n°132, traduction sur le site ***« Places to be, People to go »*** :
http://ptgptb.free.fr/index.php/la-declaration-des-droits-du-roliste/

Auteurs multiples, forum internet ***« Antonio Bay »*** / fil de discussion ***« Bon PJ ou Mauvais PJ ? »*** :
http://www.subasylum.com/Antoniobay/index.php
(Le présent article est d'ailleurs une synthèse de ce fil de discussion)

